

DAFTAR ISI

Cover	
Lembar Pernyataan.....	i
Abstrak	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Riwayat Hidup	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	xii
Daftar Skema.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar lampiran	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8
1.3.2 Tujuan Khusus.....	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9

14.2 Manfaat Praktis	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 <i>Game Online</i>	11
2.1.1 Definisi	11
2.1.2 Sejarah Dan Perkembangan <i>Game Online</i>	14
2.1.3 Alasan Bermain <i>Game Online</i>	15
2.1.4 Jenis <i>Game</i>	16
2.1.5 Dampak-dampak <i>Game Online</i>	19
2.2 Kecanduan	24
2.2.1 Definisi	24
2.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online Addiction</i>	25
2.2.3 Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.2.4 Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i>	29
2.3 Perilaku Agresif	31
2.3.1 Definisi	31
2.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	34
2.3.3 Bentuk Perilaku Agresif	35
2.3.4 Perkembangan Perilaku Agresif	39
2.3.5 Faktor – faktor Penyebab Perilaku Agresif	40
2.3.6 Penanganan Perilaku Agresif	43

BAB 3 KERANGKA KONSEP HIPOTESIS	
DAN DEFINISI OPRASIONAL	46
3.1 Kerangka Konsep.....	46
3.2 Hipotesis	47
3.3 Definisi Oprasional	48
BAB IV METODELOGI PENELITIAN	55
4.1 Desain Penelitian	55
4.2 Populasi Dan Sampel	55
4.3 Tempat Penelitian	57
4.4 Waktu Penelitian.....	57
4.5 Etika Penelitian	57
4.6 Alat Pengumpulan Data	59
4.7 Prosedur Pengumpulan Data	60
4.7.1 Uji Validitas dan Reabilitas	60
4.7.2 Pelaksanaan Penelitian	62
4.8 Rencana Analisa Data	62
4.8.1 Analisa Univariat	62
4.8.2 Analisa Bivariat	63
BAB V HASIL PENELITIAN	64
5.1 Gambaran Lokasi Penelitian	64
5.2 Analisa Univariat	71
5.3 Analisa Bivariat	77

BAB VI PEMBAHASAN	80
6.1 Analisa Univariat	80
6.2 Analisa Bivariat	89
6.3 Keterbatasan Penelitian	91
6.4 Implikasi Terhadap Pendidikan dan Penelitian	92
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	92
7.1 Kesimpulan	94
7.2 Saran	95

Daftar Pustaka

Lampiran